쇼핑몰 관리 시스템



과정명	지능형 웹서비스 풀스택 개발 B반						
과목	데이터베이스	제출일	2021.12.10				
·····································	정현희, 소인록	이름	고형영, 강기룡, 문수정, 문지현				

목차

1.	[론	
	1 주제선정 및 배경	(3
2.	∥ 획	
	1 시나리오 및 문제의 정의	(3
	2 일정계획	
	3 노력 추정	Ę
	4 조직 계획	(
3.	2구 분석	
	1 요구 사항	7
	2 구조적 분석 ······	€
4.	실계	
	1 화면 설계	∙ć
	2 객체지향 분석과 설계	10
	4.2.1 순서 다이어그램	
	4.2.2 클래스 다이어그램	11
5	¹ 현	
	 1 실행화면 ······	40
	· ᆯ엉와진 ····································	
	4 エニよー ************************************	亡

__ 1. 서론

1.1 주제선정 및 배경

최근 경제적 자유를 얻기 위한 직장인들의 부업 열풍으로 스마트 스토어, 아마존 등 다양한 판매 플랫폼 이 이용되고 있어, 쇼핑몰을 운영하는데 필요한 관리 시스템 제작을 계획하였다.

___ 2. 계획

2.1 시나리오 및 문제의 정의

관리자 입장에서 고객들에 대한 데이터베이스를 관리 할 수 있는 쇼핑몰관리시스템을 의뢰받아 제작하였다.

2.2 일정계획

2.2.1 작업 분해

전체 프로젝트의 일정을 예측하기 위하여 소작업들로 분류하였다. WBS를 작성함으로서, 프로젝트 진행에서 일어나는 모든 작업을 찾고 큰 단위의 일을 관리하기 쉬운 작은 일로 나누기 위하여 작성되었다.



<그림 1. 작업 분해 (WBS)>

2.2.2 간트 차트

간트 차트(Gantt chart)는 프로젝트 일정 관리를 위한 바(bar) 형태의 도구이다. 프로젝트의 주요 활동을 파악한 후, 각 활동의 일정을 시작하는 시점과 끝나는 시점을 연결한 막대 모양으로 표시하여 전체 일정을 한눈에 볼수 있다. 아래처럼 활동은 막대로 표시하고 그 길이는 활동의 작업 시간과 비례한다. 프로젝트를 이루는 소작업 별로 언제 시작되고 언제 끝나야 하는지를 한눈에 볼 수 있도록 프로젝트 일정표를 그렸다.

총 개발 기간	2021년 11월 19일 ~	- 12월 10일(22일)				
작업	쇼핑몰 관리 시스템 제작					
작업별 개발 기간	작업 개요	개발 기간				
	프로젝트 계획 및 요구분석	2021-11-19 ~ 2021-11-22				
	설계	2021-11-22 ~ 2021-11-25				
	프로그램 구현 및 오류 수정	2021-11-26 ~ 2021-12-10				
	화면 구현	2021-11-29 ~ 2021-12-01				
	기능 구현	2021-12-01 ~ 2021-12-03				
	추가 기능 구현 및 오류 수정	2021-12-06 ~ 2021-12-09				
	프로젝트 발표 준비	2021-12-09 ~ 2021-12-10				
개발 순서	주제선정 -> 계획 -> 설계 -> 구현 -> 시험 및 유지 보수					
필요자원	개발자, 이클립스, MySQL					

〈표 1. 쇼핑몰 관리 시스템 개발 일정 계획〉

· 순 _ 서	구분	개발 기간	2021-1			1 — ·	19	2021-11-26				2021-12-03									
1	계획 및 요구 분석	4일																			
2	설계	4일																			
3	프로그램 구현 및 오류 수정	15일																			
4	화면구현	3일																			
5	기능 구현	3일																			
6	추가기능 구현 및 오류 수정	4일																			
7	프로젝트 발표 준비	2일																			

<그림 2. 간트차트>

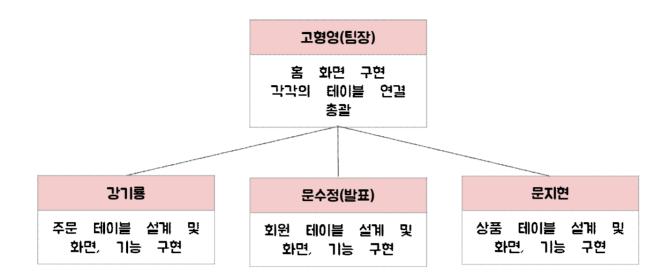
2.3 노력추정

쇼핑몰관리시스템을 개발하기 위하여 드는 비용이 얼마이며 어느 정도의 기간이 걸리는지를 추정할 필요가 있다. 소프트웨어 개발 비용의 대부분은 소요되는 인력 자원이기 때문에 대부분의 비용 예측은 월 인원(Man-Month) 으로 표현하는 노력의 추정에 초점을 두고 있다.

구분	세부내역	산출금액
직접인건비(A)	22(일) X 4(명) X 80,000(단가)	7,040,000(원)
제경비(B)	직접인건비 * 100%	7,040,000(원)
기술료(C)	(직접인건비 + 제경비) * 20%	2,816,000(원)
	16,896,000(원)	

2.4 조직 계획

각 팀원은 맡은 부분을 팀 회의에서 설계한 방식대로 사용자 인터페이스와 기능을 구현하여 완성된 후 구현부를 통합하기로 했다.



■ 3. 요구 분석

3.1 요구 사항

- 회원 정보에는 아이디, 전화번호, 주소, 이름(개체)
- 주문 정보에는 주문 번호, 아이디, 상품번호, 수량, 구매 날짜, 판매 금액(개체)
- 상품 정보에는 상품 번호, 상품명, 상품분류, h 원가, 판매가, 재고, 입고 날짜(개체)
- 첫 화면에서 그 달의 매출, 회원 수를 볼 수 있어야 한다.
- 주문 정보에서 특정 상품에 대한 주문 목록을 검색할 수 있어야 한다.
- 주문 정보에서 표시된 주문 목록에 대해 합계를 볼 수 있어야 한다.

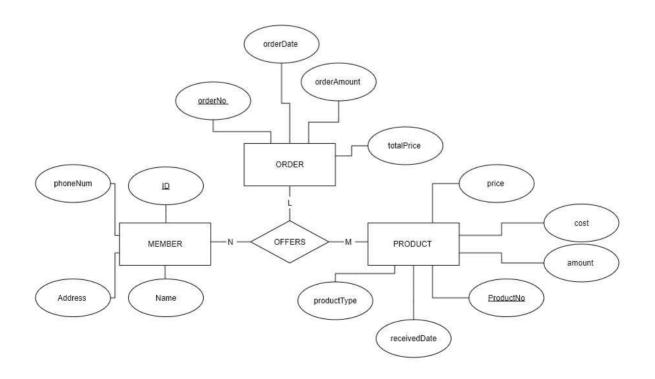
개체	MEMBER(회원)						
78	Logical	Physical					
구분	Logical	Column	Data type	Size	Null / Unique		
기본키	회원 ID	ID	varchar	20	NOT NULL		
	회원 이름	name	varchar	20	NOT NULL		
속성	회원 주소	address	varchar	45	NULL		
70	회원 전화번호	phoneNum	varchar	10	NOT NULL		

개체	ORDER(주문정보)							
구분	Logical		Physical					
十 正 	Logical	Column	Data type	Size	Null / Unique			
기본키	주문 번호	orderNo	INT		NOT NULL			
외래키	회원 ID	ID	VARCHAR	20	NOT NULL			
- 되대기 	상품 번호	ProductNo	INT		NOT NULL			
	수량	orderAmount	INT		NOT NULL			
속성	구매 날짜	orderDate	DATE		NOT NULL			
	판매 금액	totalPrice	INT		NOT NULL			

개체	PRODUCT(상품정보)							
78	Logical		Physical					
구분	Logical	Column	Data type	Size	Null / Unique			
기본키	상품 번호	ProductNo	INT		NOT NULL			
	상품명	productName	VARCHAR	20	NOT NULL			
	상품분류	productType	VARCHAR	10	NOT NULL			
속성	원가	cost	INT					
70	판매가	price	INT		NOT NULL			
	수량	amount	INT		NOT NULL			
	입고 날짜	receivedDate	DATE					

3.2 구조적 분석

개념적설계 단계에서 ERD를 작성하였다. 회원, 주문, 상품 테이블이 구성되어 있고, 주문 정보에는 주문 번호, 아이디, 상품번호, 수량, 구매 날짜, 판매 금액이 필요하며, 상품 정보에는 상품 번호, 원가, 판매가, 재고, 입고 날짜가 필요하다. 또한, 첫 화면에서 그 달의 매출, 회원 수를 볼 수 있어야하며, 주문 정보에서 특정 상품에 대한 주문 목록을 검색할 수 있어야하고 표시된 주문 목록에 대한 판매금액 합계를 볼 수 있어야 한다.



4.1 화면 설계

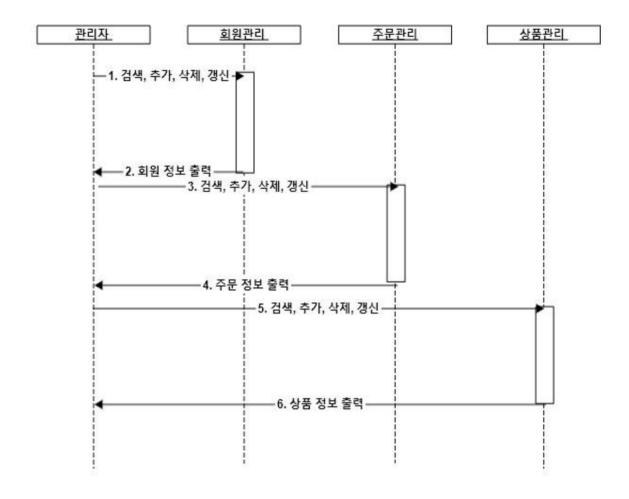
쇼핑몰 관리 시스템 화면을 아래와 같이 디자인하였고, 쇼핑몰 관리시 필요한 주요기능 위주로 설계하였다. 메인화면을 구성하여 관리자가 어떤 카테고리를 조회할 수 있는지 한 눈에 확인할 수 있게 하였고, 현재 날짜와 회원수, 이달의 매출을 하단에 출력하여 쇼핑몰 현황을 쉽게 파악할 수 있게 하였다.



<그림 5. 시스템 화면 설계>

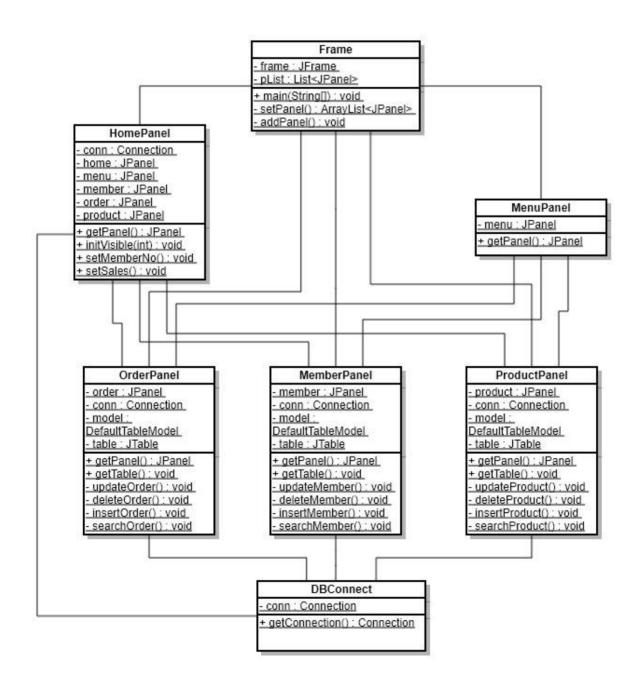
4.2.1 순서 다이어그램

고객인 관리자가 해당 UI에서 고객관리를 하기 위해 고객관리를 클릭하여 검색, 추가, 삭제, 갱신할 수 있도록 설계하였다.



4.2.2 클래스 다이어그램

UML에서 정적 모델링의 대표적인 표현은 클래스 다이어그램으로 시스템의 도메인 개념을 나타낼 때 사용한다. 클래스는 객체들의 공통 구조와 동작들을 추상화시킨 것이다. 클래스 다이어그램은 특히 도메인 개 념과 속성및 관계를 나타내는 중요한 모델이다. 아래와 같이 클래스들을 파악하고 연관 관계를 표현하였다



5. 실행화면

구분	화면	설명
메인 화면	쇼핑몰 재고 관리 시스템 회원 주문 상품 (제 2019 128 078 1880 이번 이번 연중인 12.01.000년	1) 회원 : 회원 관리 화면으로 이동 2) 주문 : 주문 관리 화면으로 이동 3) 상품 : 상품 관리 화면으로 이동
회원 화면	### ### ### ### ### #### ############	1) 모든 회원에 대해 ID, 이름, 전화번호, 주소가 출력됨 2) 검색, 추가, 수정, 삭제를 할 수 있음 3) 레코드를 클릭하면 밑의 텍스트필드에 레코드의 속성들이 자동 입력됨 4) 테이블 헤더를 클릭하면 정렬이 가능함 5) 입력된 레코드가 총 몇 개인지 출력됨
주문 화면	STREET STREET	1) 모든 주문에 대해 주문 번호, ID, 판매 날짜, 상품 번호, 수량, 판매 가격이 출력됨 2) 검색, 추가, 수정, 삭제를 할 수 있음 3) 레코드를 클릭하면 밑의 텍스트필드에 레코드의 속성들이 자동 입력됨 4) 테이블 헤더를 클릭하면 정렬이 가능함 5) 입력된 레코드가 총 몇 개인지 출력됨 6) 출력된 화면에 대한 판매 금액 합계가 출력됨
상품 화면	대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대	1) 모든 상품에 대해 상품 번호, 상품명, 분류, 원가, 판매가, 수량, 입고날짜 출력됨 2) 검색, 추가, 수정, 삭제를 할 수 있음 3) 레코드를 클릭하면 밑의 텍스트필드에 레코드의 속성들이 자동 입력됨 4) 테이블 헤더를 클릭하면 정렬이 가능함 5) 입력된 레코드가 총 몇 개인지 출력됨

